

Prehistory - KSR (Seite 1 von 4)

Man spielt 5 Runden zu je 4 Phasen: Winter, Frühjahr, Sommer, Herbst.

Winter:

... entfällt in Runde 1 ...

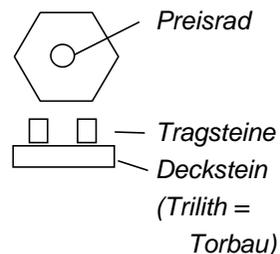
- ◆ Füllt leere Felder der Fischerei- und Sammel-Aktion auf.
- ◆ Verbliebene Jagd- und Zeremonie-Karten der letzten Runde ablegen und je 5 neue Karten auslegen.
- ◆ Ersetzt das zentrale Preisrad durch das nächste vom Nachziehstapel. Seite mit umrahmten Symbol zum oberen Rand des Spielplans ausrichten.
- ◆ Je Symbolfarbe 1 passenden Würfel nur auf leere Decksteine (das ist jeweils ein langer Stein am Außenrand des Preisrades) legen.
- ◆ Spielerreihenfolge festlegen:
Jeder, der in letzter Runde die Zeremonie-Aktion ausführte, bewegt seinen Marker nach vorne, abhängig davon, wann ausgeführt wurde. Unbeteiligte Spieler werden nach hinten verschoben. Zeremonie-Marker werden danach auf den Zylinder der jeweiligen Farbe gelegt.

Frühjahr:

... siehe auch auf Seite 4 der KSR w/Drehung Wetzerrad ...

- ◆ Jeder Spieler dreht sein WETTERRAD im Uhrzeigersinn 1 Position weiter. Entsprechend der neuen Position nimmt jeder Spieler je Ressourcen-Art die angezeigte Anzahl aus dem allg. Vorrat und lagert diese auf seinem Zelt.
- ◆ In Spielereihenfolge kann man dann jeweils 1 von 6 Aktionen des zentralen Preisrades wählen oder passen (dann final für diese Phase). Es geht solange immer reihum, bis alle Spieler gepasst haben.
- ◆ KOSTEN einer Aktion:

1 belieb. Ressource auf einen freien Tragstein des entsprechenden Trilithen zum Ende der Aktion legen. Sind beide Tragsteine schon belegt, ist für diese Runde die damit verbundene Aktion nicht mehr ausführbar.

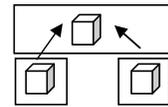


- ◆ Aktionen:

Felsmalerei (grau)	Fischerei (blauer Fisch)
Sammeln (roter Apfel)	Jagen (braunes Mammut)
Zeremonie (gelbes Feuer)	Migration (weißer Mensch)

Sommer:

- ◆ Alle Ressourcen von Tragsteinen werden zu ihrem Deckstein geschoben. Sie gelten ab jetzt als Aktions-Marker.



- ◆ In UMGEKEHRTER Spielerreihenfolge wählt jeder Spieler genau 1 Deckstein, von dem er alle Aktions-Marker zu sich unterhalb seiner Felsmalerei ablegt.
- ◆ Alle 6 Aktionen werden nun im Uhrzeigersinn abgehandelt, beginnend mit der Felsmalerei. Weiterhin in umgekehrter Spielerreihenfolge darf jeder Spieler genau 1-mal jede Aktion ausführen, indem er Aktions-Marker ausgibt. Man darf auch für einzelne Aktionen passen. Die Aktionsrunde über alle 6 Aktionen läuft nur 1-mal.
- ◆ Sommer-Aktionen haben bestimmte Farbvorgaben, die entsprechend durch die Aktions-Marker erfüllt werden müssen.
- ◆ Am Ende des Sommers erhalten die Spieler in Abhängigkeit von ihrer Position auf der Fischerei-Leiste die jeweils letzte erreichte Belohnung, das gilt jeweils für Entwicklungspunkte und Siegpunkte.

Ende des Sommers:

- ◆ Für Ressourcen und/oder Aktions-Marker können Bewegungs-Punkte (BP) gekauft werden. Wert ergibt sich jeweils lt. Angabe am zentralen Preisrad.
- ◆ Man kann zusätzlich Entwicklungs-Punkte (EP) ausgeben. EP erlauben beliebige Drehung eines Preisrades / eigenen Wetzerrades. EP erlauben im Herbst Zusatzbewegung. EP erlauben Tauschaktionen. Details zu den EP finden sich auf Seite 10 der Spielregel.

Herbst:

- ◆ Nun erhält jeder Spieler die Gelegenheit, alle seine Stammesmitglieder auf der Gebietskarte im selben Spielzug zu bewegen. Am Ende der Bewegung jedes Mitglieds kann die Feld-Aktion ausgeführt werden bzw. die Belohnung genommen werden. Es gilt die reguläre Spielerreihenfolge.
- ◆ Bewegung wird durch Abgabe von Ressourcen-/Aktionsmarkern bezahlt, wobei je nach Farbe verschiedene Schritte (Wert am Preisrad) zur Verfügung stehen. Man darf Schritte aus mehreren Markern addieren. Jeder abgegebene Entwicklungspunkt (Knochen) = 1 Bewegungsschritt.

BEWEGUNG auf der Gebietskarte (nur im Herbst):

- ◆ Man darf seine BP auf mehrere Stammesmitglieder verteilen. Jedes davon darf sich nur 1-mal je Runde bewegen und wird deshalb am Ende seiner Bewegung zur Kennzeichnung auf dieses "Endfeld" hingelegt. Nur auf dem Endfeld darf man eine Aktion ausführen / Belohnung erhalten.
- ◆ Nur auf eigenen Lagern dürfen Stammesmitglieder stehen bleiben. Jedes Feld trägt insgesamt nur 1 Stammesmitglied. ABER: Während der Migration dürfen beliebig viele neue Stammesmitglieder in Lager migrieren. Spätere Rückkehr in Lager ist nur möglich, wenn es leer ist.
- ◆ Das Passieren von Feldern / Lagern, wo fremde Stammesmitglieder stehen, ist erlaubt. Das Beenden der Bewegung dort ist tabu.

LAGERPLATZ BEBAUEN (im Herbst):

- ◆ Beendet ein Stammesmitglied seine Bewegung auf einem Feld, das zum Lagerbau (Zelt) geeignet ist, kann der Spieler dort ein neues Lager bauen:
 - a) Er wählt aus seinem Vorrat ein Lager-Plättchen. Auf dem Lagerplatz-Feld und den direkt dazu benachbarten Feldern müssen in Summe mind. so viele eigene Stammesmitglieder stehen und/oder liegen, wie es das Lager-Plättchen vorgibt (1 - 3). Von den Beteiligten des Lagerbaus müssen gemäß Lager-Plättchen:
 - SCHWARZ = zurück auf Spielertableau.
 - GRAU = bleiben auf Gebietskarte.
 - b) Der Spieler erhält 0 - 6 SP und 0 - 2 EP des neuen Lagers-Plättchens.
 - c) 1 neues Stammesmitglied vom allg. Vorrat auf Spielertableau setzen.
 - d) Falls möglich, darf er weitere Lager bauen. Stammesmitglieder (auch liegende) können den Bau mehrerer Lager unterstützen.

SPEZIALFELDER: siehe Seite 4 der KSR

Aktion "FISCHEREI": *Fange einen ausliegenden Fisch.*

- ◆ Kosten im Frühjahr:
Der Spieler zahlt so viele Ressourcen, wie der Fisch (1 - 3) wert ist, den er fangen will. Er kann nur die Ressourcen-Typen verwenden, die auf der Fischerei-Seite des dort befindlichen Preisrades liegen.
- ◆ Alle aufgewendeten Ressourcen müssen unterschiedlich sein. Nach Zahlung erhält der Spieler das Fisch-Plättchen und bewegt seinen Marker auf der Fischerei-Leiste um 1 - 3 Schritte voran.
- ◆ Zum Rundenende gibt es erreichte Siegpunkte und Entwicklungspunkte.

Kosten im Sommer:

Für 1 - 3 blaue Aktions-Marker = 1 Fisch im Wert von 1 - 3 nehmen.

Aktion "JAGEN":

- ◆ Kosten im Frühjahr:
Der Spieler muss so viele Ressourcen abgeben, wie Kartenwert (1 - 3). Er kann nur die Ressourcen-Typen verwenden, die auf der Jagen-Seite des dort befindlichen Preisrades liegen.
- ◆ Alle aufgewendeten Ressourcen müssen unterschiedlich sein. Nach Zahlung erhält der Spieler die gekaufte Karte (Wert 1 - 3).
- ◆ Tiere-Karten bringen Siegpunkte ein nach Erhalt und zum Spielende in Kombination mit Fußabdruck-Karten. Zusätzlich erhält man Ressourcen, Aktions-Marker, Entwicklungspunkte.
- ◆ Beachtet Beispiele auf Seite 8 der Spielregel. Fußabdruck-Karten des selben Tieres werten erneut bei Erhalt weiterer Fußabdrücke.
- ◆ Kosten im Sommer:
Für 1 - 3 braune Aktions-Marker = 1 Karte im Wert von 1 - 3 nehmen.

Aktion "MIGRATION": Stammesmitglieder wandern vom Tableau zu Gebieten.

◆ Kosten im Frühjahr:

Je nach gezahlten Ressourcen am Migrations-Preisrad können 1 bis 3 Stammesmitglieder vom Spielertableau ins Startlager ODER in ein eigenes Lager auf der Gebietskarte wandern. Alle Wandernden = in genau EIN Lager.

Kosten im Sommer:

Für 1 - x weiße Aktions-Marker = 1 - x Stammesmitglieder vom Tableau in das zentrale Lager ODER in genau EIN eigenes Lager migrieren.

Aktion "SAMMELN": Früchte und Beeren einsammeln.

- ◆ Der Spieler nimmt EIN Sammel-Plättchen vom Spielplan und legt es auf den passenden Korb auf seinem Tableau.

Kosten im Frühjahr:

1-mal die neben dem Plättchen angezeigte Ressource zahlen.

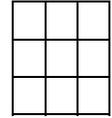
Kosten im Sommer:

Für 2 rote Aktions-Marker = 1 beliebiges Sammel-Plättchen nehmen.

Die KÖRBE auf jedem Spieler-Tableau bilden senkrechte Paare.

- ◆ Hat man 2 passende Sammel-Plättchen in zusammengehörende Körbe gelegt, erhält man die 2 Aktions-Marker, wie neben den Körben angezeigt. Das gilt ggf. später erneut. Teilweise gibt es auch auf einigen Plättchen Entwicklungspunkte.
- ◆ Sammel-Plättchen gleicher Art bringen am Spielende noch Siegpunkte.

Aktion "FELSMALEREI": Das ist der große Stein auf dem Spielertableau.



9 Teilstücke,
jedes 1-mal
baubar je
Spieler

- ◆ Man darf ein Teilstück der Felsmalerei fertigstellen. Alle Teilstücke zeigen in sich 1, 2 oder 3 Symbole.

Kosten im Frühjahr:

Je Symbol im Teilstück ist 1 Ressource in Farbe gemäß der Vorgabe des Felsmalerei-Preisrades zu zahlen.

Kosten im Sommer:

Je Symbol ist 1 grauer Aktionsmarker zu zahlen.

- ◆ Der Spieler darf sich das entsprechende Plättchen nehmen und rechts auf seinem Tableau (Fels) auf passenden Platz ablegen. Für jedes daran nun angrenzende Teilstück gibt es Aktionsmarker / Entw.-Punkte (Knochen). Diese sind über den Spalten / neben den Zeilen abgebildet. Maßgeblich dafür ist das neue Teilstück und dessen angrenzende Seiten.
- ◆ Jede Zeile mit 1 / 2 / 3 Plättchen ist zum Spielende 1 / 3 / 6 SP wert.

Aktion "ZEREMONIE": So kommst Du zu einer Zeremonie-Karte.

◆ Kosten im Frühjahr:

Jeder der 3 Schamanen eines Spielers kann für 1 Ressource auf das Feld der gezahlten Ressource bewegt werden. Je Feld darf jeder Spieler nur 1 Schamanen haben. Das verlassene Feld darf in dieser Aktion vom selben Spieler nicht erneut mit einem seiner Schamanen betreten werden.

- ◆ Der Spieler darf sich nach den Bewegungen der Schamanen EINE der offenen Zeremonie-Karten nehmen, deren Wert = Anzahl Bewegungen. Enthält neue Karte Entwicklungspunkt (Knochen) = auf Leiste abtragen.
- ◆ Zeremonie-Karten bringen bei Erfüllung zum Spielende Siegpunkte ein. Sie liegen bis dahin verdeckt vor ihren Besitzern.
- ◆ Der Spieler legt seinen Zeremonie-Marker auf das erste freie Feld neben der Leiste der Spielerreihenfolge. Bei jeder weiteren Zeremonie-Aktion in selber Runde wird der Marker (sofern möglich) um 1 Position nach vorne bewegt. Der davorliegende Marker kommt 1 Feld dahinter.

Kosten im Sommer:

Für 1 - 3 gelbe Aktions-Marker = 1 - 3 Schamanen bewegen (optional).

EINSATZ von ENTWICKLUNGS-PUNKTEN (Knochen):

- ◆ In seinem Zug darf man beliebig viele seiner EP einsetzen.
 - 1 EP = Drehung eines Preisrades um 1 Position nach links / rechts, aber NIE das zentrale Preisrad. Das eigene Wetterrad kann auch verändert werden (nur im Uhrzeiger-Sinn).
 - 1 EP = Im Herbst 1 Feld extra bewegen.
 - 2 EP = 1 beliebige Ressource aus allg. Vorrat nehmen.
 - 3 EP = 1 beliebigen Aktions-Marker aus allg. Vorrat nehmen.
- Für jeden Ressourcen- oder Aktions-Marker in den allg. Vorrat = 1 EP.

Spielende:

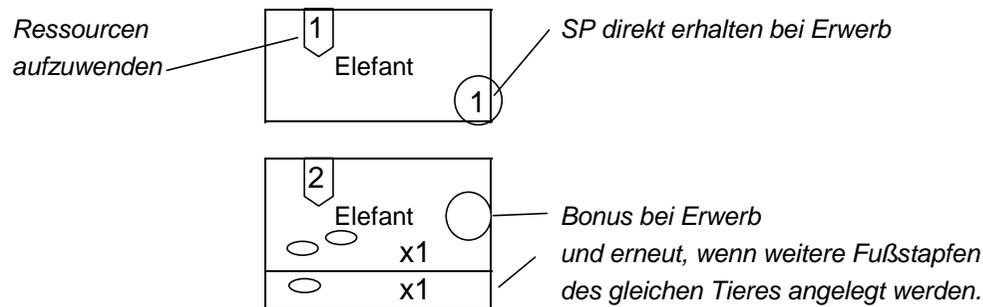
- ◆ Nach 5 Runden endet das Spiel.
- ◆ In normaler Spielerreihenfolge hat jeder Spieler eine letzte Aktion mit seinen verbliebenen Aktions-Markern (optional). Es gelten die Kosten-Regeln des Sommers.
- ◆ **ENDWERTUNG:**
 - a) Je 3 EP = 1 SP. Vorher kann man noch Ressourcen- und Aktions-Marker in EP umtauschen.
 - b) Jede Zeile der Felsmalerie bringt mit 1 / 2 / 3 Plättchen 1 / 3 / 6 SP. Die Positionen der Plättchen innerhalb der Zeile sind beliebig.
 - c) Alle Tier-Karten bringen SP anhand von Fußabdrücken und Wertangaben.
 - d) Sammel-Plättchen einer Sorte: 1 / 2 / 3 / 4 / 5 = 1 / 3 / 5 / 8 / 12 SP. Jede Sorte separat werten.
 - e) Megalithe bringen SP gemäß ihres Typs A, B oder C.
 - f) Zeremonie-Karten bringen nun bei Erfüllung ihrer Bedingungen SP ein.

Wichtiges zum Schluß:

- ◆ Haben Ressourcen ein gelbes Sonnensymbol um sich herum abgebildet, sind sie Aktions-Steine statt Ressourcen und kommen in den Bereich unterhalb der eigenen Felsmalerie.
- ◆ Man kann nie mehr Stammesmitglieder auf der Gebietskarte haben, als Anzahl eigener Lager dort PLUS 3.
Hat man also alle seine verfügbaren Lager gebaut, wäre das Limit 10.

Jagd-Karten:

Beispiele:



O.a. Fußstapfen-Karten werten nur in Kombi mit 1 - x Elefant-Jagdkarten. Sie bringen 2x 1 SP. Würden sie mit mehreren Elefanten kombiniert, zählen die SP aller Elefanten zur Verdopplung mit.

SPEZIALFELDER:

- Megalith A: Landet ein Stammesmitglied auf diesem Plättchen, nimmt der Spieler es in seinen Vorrat. Zum Spielende = 2 SP wert.
- Megalith B: In der Endwertung erhält jeder Spieler 1 SP für jedes seiner Lager bzw. Stammesmitglieder, die an diesen Megalithen angrenzen bzw. auf diesem stehen.
- Megalith C: Wer die meisten Felder um diesen Megalithen herum (bzw. auch auf ihm) kontrolliert (Lager, Stammesmitglieder), erhält den größeren SP-Wert, der zweitbeste Spieler den kleineren.
Patt auf Rang 1: Belohnungen auf Beteiligte verteilen (abgerundet), der 2. Rang entfällt dann.
- Kontrolle ➔ Stammesmitglied (nicht auf Lager / Start-Teil) = 1 Einheit errechnen: ➔ Lager = 2 Einheiten (egal, ob mit Stammesmitglied)